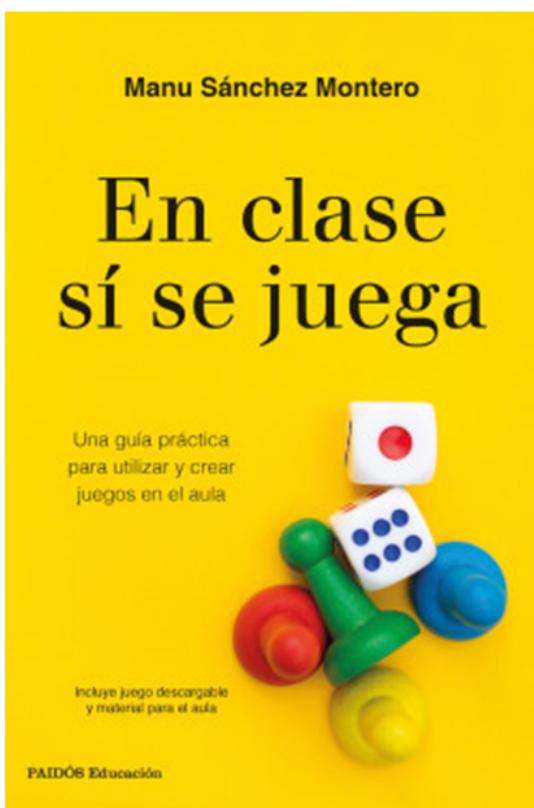


SÁNCHEZ MONTERO, M.: *En clase sí se juega. Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula.*  
Paidós Educación, 2021.



*Si fuéramos de nuevo alumnos, ¿nos gustaría ir a clase?* Esta es la frase con la que comienza este libro de Manu Sánchez Montero y el punto de partida a una profunda reflexión sobre la importancia del juego en educación. El propósito de este libro es presentar las distintas metodologías activas basadas en el juego, y qué pueden aportar a cualquier docente para llevar a cabo los cambios que tanto demanda la educación actual.

Para ello, se encuentra dividido en diversos capítulos destinados a la explicación detallada de cada una de estas metodologías, tales como la gamificación, el aprendizaje basado en juegos (ABJ), los escape room, los serious games, el uso de videojuegos en el aula y otras actividades lúdicas que generen aprendizaje significativo. Para cada una de ellas se aporta todo lujo de detalles para su inclusión

en el aula, además de propuestas preexistentes listas para usar.

En primer lugar, el autor nos hace una pequeña inmersión en la historia del juego en nuestra especie. Numerosos estudios afirman que ya desde la Prehistoria el juego habría aportado el nacimiento de una red social menos agresiva, cohesionando el grupo y evitando conflictos. Igualmente, con el paso de sedentarios a nómadas, el ser humano desarrolló nuevas y complejas formas de juego al disponerse de una mayor cantidad de tiempo libre, siendo estos una manera de transmitir conocimiento. Además, en la Antigua Grecia, filósofos como Aristóteles y Platón ya daban importancia al juego como medio de formación de hábitos, así como para aprender normas de comportamiento social. Más adelante, la Edad Media y la Edad Moderna han dejado numerosas pruebas, tales como manuscritos, óleos o poemas, que ejemplifican la importancia del juego, tanto para niños como adultos. De la misma manera, Piaget, Vygotsk, Bruner y Montessori hicieron sus aportaciones a esta materia, concediendo al juego la capacidad del desarrollo de factores mentales y de generar aprendizaje. Actualmente, las Naciones Unidas, en su artículo 13, reconocen el juego como un derecho de los niños, situándolo al mismo nivel que otras

necesidades como la salud o educación. Sin embargo, los niños y niñas pasan gran parte de su tiempo en la escuela o realizando actividades extraescolares, sin tener casi tiempo para jugar y, cuando lo hacen, lo practican solos y utilizando dispositivos electrónicos. Llegados a este punto, el autor comienza a generar un triste sentimiento de nostalgia al recordarnos que aquellas imágenes que antes eran frecuentes de jóvenes en las calles jugando con sus vecinos, o compañeros del colegio por las tardes no son más que un bonito recuerdo. Igualmente, resalta la terrible situación actual donde se ha constatado el aumento del 50% en el tiempo invertido por los estudiantes a las tareas y estudio en sus casas, así como el exceso de agobio que genera todo aquello relacionado con el rendimiento académico. Ante este panorama, la escuela tiene que convertirse en un lugar donde ofrecer espacios y tiempo lúdico para desarrollar el juego entre iguales. ¿Cómo hacer esto? Sigue leyendo y lo descubrirás.

Como buenos docentes, el estudiante debe ser el centro del proceso educativo y si es el juego una de las principales acciones que debería hacer, sobre todo en los primeros años de vida, ¿cómo no podríamos contemplar su inclusión en el aula? El juego es un claro elemento del que debe valerse la pedagogía y usarlo así en beneficio del alumnado. Asimismo, la educación ha de despertar motivación e interés en el alumnado, así como permitirle desarrollarse de manera autónoma y activa. Es aquí donde adquiere importancia el juego, como estrategia metodológica para tratar de alcanzar todos estos requerimientos de la educación actual y pasar así de perseguir un “saber” y “aprender” a un “saber hacer” y “aprender a aprender”. Siendo el juego una de las herramientas más potentes para conseguir todo lo comentado anteriormente, además de el fomento de la curiosidad y las ganas de aprender del alumnado, el autor de este libro aporta un gran abanico de metodologías y prácticas docentes basadas en el juego para incluir en el aula. Para cada una de ellas, aporta instrucciones sobre cómo ponerlas en marcha (materiales, temporalidad, espacios, etapas educativas preferentes, características y ejemplos).

En primer lugar, el **juego libre**, caracterizado por la libertad de decisión sobre qué, quién, con qué y con quién jugar. Esta modalidad de juego es más propia de la Educación Infantil, donde son los niños y niñas los que ponen las reglas, eligen los materiales, el inicio y finalización, así como la inclusión de elementos externos. Así, las propias vivencias y experiencias, tanto positivas como negativas, que surgen a partir del juego libre son una herramienta de aprendizaje. Los jóvenes son capaces de expresar cómo se sienten, experimentar, crear, imitar o repetir comportamientos más adultos para comprender el mundo que les rodea. Este juego libre está cobrando cada vez más relevancia en enfoques educativos como el STEM (del inglés ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) en proyectos de programación, robótica, etc. En segundo lugar, el autor menciona los **serious games**, o juegos serios, que son aquellos juegos que se han venido utilizando tradicionalmente en la escuela durante las últimas décadas y que han recibido diversas nomenclaturas a lo largo de estas, tales como **juegos educativos**, **juegos didácticos** o **juegos formativos**. Sin embargo, todas ellas hacen referencia a juegos cuyo objetivo principal es el aprendizaje de contenidos o la práctica de habilidades. Dentro de esta categoría, se en-

globan gran cantidad de juegos: juegos de simulación, juegos de mesa, videojuegos, juegos deportivos, juegos de rol, etc. Además, se mencionan multitud de beneficios de su uso en el aula, similares a los ya mencionados a lo largo de este texto, así como consejos sobre cómo llevarlos a cabo en el aula y ejemplos reales.

Del mismo modo, se citan la ya conocida metodología de **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**, la cual usa el juego como herramienta educativa con diversas posibilidades, tales como el apoyo al aprendizaje, la asimilación de contenidos y la evaluación de conocimientos. En este capítulo, se analizan también los distintos tipos de jugadores según Bartle y los varios niveles de implementación de este ABJ. Así, se diferencia entre: nivel inicial (utilizando juegos sencillos con el objetivo de introducir esta metodología), nivel medio (juegos para desarrollar las competencias clave) y nivel avanzado (uso continuado del juego en el aula, donde el propio juego es el proyecto y se usa como vínculo entre distintas asignaturas y competencias). Asimismo, se aportan ejemplos de juegos para el apoyo y consecución de las distintas competencias clave dictadas por la LOMCE enmarcados en el currículo de las distintas materias del sistema educativo español de Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato. Se destaca un pequeño apartado en cada uno de los juegos descrito como “adaptaciones” con el fin de contribuir a una mejor atención a la diversidad.

Adicionalmente, hay que destacar la metodología de **gamificación**, una de las más sonadas en el panorama actual de las metodologías activas. Llegados a este punto el autor se para a describir más detalladamente en qué consiste realmente esta metodología. En primer lugar, gamificar no es jugar, una idea que actualmente está muy extendida. Gamificar es usar la psicología del juego en otro campo, en nuestro caso, en educación. Se trata de coger los elementos propios del juego (reglas, narrativa, puntos, niveles, etc) e introducirlos en el aula, con el objetivo de motivar al alumnado en su proceso de enseñanza aprendizaje. Concretamente, el alma de la gamificación es cambiar la motivación extrínseca (aquella producida por factores externos al individuo, recompensas externas que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede generar) a intrínseca (aquella que de manera espontánea surge al ejecutar una acción, tratar un tema, etc.). No obstante, no cabe duda de que gamificar requiere tiempo, ganas y creatividad. Sin embargo, este libro ofrece, además de una colección de propuesta gamificadas existentes actualmente, un análisis detallado de cada uno de los elementos para tener en cuenta a la hora de diseñar una propuesta gamificada (mecánicas, puntos, medallas, clasificaciones retos, pruebas, misiones, niveles, avatares, colecciones, bienes, jefes finales, huevos de Pascua, dinámicas, etc.). También ofrece una descripción paso a paso sobre cómo diseñar la propuesta, además de los tipos existentes de gamificación (gamificación basada en juegos de mesa, en juegos de rol, en videojuegos, en series, películas o animación, etc.). Por último, indica los múltiples beneficios de esta metodología, a destacar la interacción social, la motivación por el aprendizaje, la retroalimentación constante, el compromiso con la fidelización y el aprendizaje, la autonomía y creatividad junto con la competitividad a la vez que colaboración.

Igualmente, recoge la práctica **de storytelling o narrativa** como complemento a todas las metodologías ya mencionadas hasta el momento. La narrativa es algo trascendente en entornos lúdicos, podemos crear verdaderas experiencias de juego, que, sin una buena narrativa para hacerlas mucho más atractivas, pueden llegar a fracasar. Ofrecer una historia inmersiva dará sentido a las reglas o generará un deseo por el objetivo del juego, permitiendo así desarrollar todo el potencial de las metodologías activas. En este apartado, el autor muestra cómo potenciar, tanto en el alumnado como en los docentes, la creatividad para contar y vivir historias que motiven intrínsecamente, lo que requiere de habilidades lingüísticas y, si se desea, del uso de **juegos de rol**. Todo esto ya viene usándose en la Escuela Infantil, sin embargo, numerosos estudios muestran resultados excelentes de su uso en niveles superiores, tales como el desarrollo de la empatía, la socialización, el desarrollo de la creatividad y autonomía, además de la mejora de la competencia lingüística y adquisición de aprendizaje significativo. Como en todos los casos anteriores, se incluye cómo llevar esta propuesta al aula y ejemplos de propuestas preexistentes disponibles para usar.

Tampoco deja a un lado los ya conocidos **escape rooms**, originados como consecuencia del crecimiento exponencial, en los últimos años, del este sector lúdico en nuestro país. Los **escape rooms** son juegos basados en el desarrollo de habilidades mentales donde los participantes deben resolver los enigmas o problemas que plantean y así poder salir de la habitación en un tiempo limitado. Así, se propone una historia en la que los jugadores deben utilizar todas sus capacidades creativas y de razonamiento para completar la trama. Sin embargo, si profundizamos en la historia de este concepto nos daremos cuenta de los distintos matices de este. El autor sugiere que el término más correcto para denominar a esta metodología en el campo de la educación es **breakout edu**, pues en los **escape rooms** planteados en el campo educativo, por norma general, los alumnos no tienen que “escapar de ninguna habitación”. Los **breakout edu** están pensados para que el estudiantado supere retos que los lleven a abrir cofres y/o candados, a conseguir fórmulas secretas, etc. Así mismo, se tiene en cuenta el uso de las TIC para crear la ambientación de la historia, los personajes, etc. Pero ¿por qué son tan populares y efectivos en el campo académico? La respuesta es sencilla, poseen numerosos beneficios en el campo de la didáctica: 1. Permiten incluir cualquier contenido curricular y en cualquier asignatura, 2. Se puede integrar en cualquier metodología, 3. Pueden presentar cualquier temática o narrativa que sea del interés del alumnado, 4. El tipo de pruebas es casi ilimitado, lo que permite poner en práctica cualquier contenido o desarrollar cualquier competencia clave, etc. Por último, este libro no termina sin mencionar los **videojuegos, juegos digitales o aplicaciones educativas** tan de moda en la educación de nuestros días. El autor presenta una gran lista de estos junto con una breve explicación y encuadre educativo de los mismos. Destaca la idea de cómo estos videojuegos han cambiado de ser considerados algo negativo para los estudiantes, a una herramienta didáctica capaz de mejorar no solo el razonamiento, la velocidad de pensamiento, la atención y agudeza visual, sino también la psicomotricidad fina y la memoria.

Hasta ahora, este libro se centra en cómo desde el punto de vista del desarrollo cognitivo el juego nos da experiencias muy positivas de aprendizaje. Sin embargo, este libro también aporta un capítulo entero destinado al análisis del juego en educación desde el punto de vista de la **Neurodidáctica**. Se muestran numerosos estudios que recalcan los beneficios, a nivel neuronal del uso de juegos en el aula, como es el caso del fortalecimiento del cerebro, el aumento de la materia gris del cerebro (potenciando la capacidad de procesamiento de la información), la producción de cambios neuronales en las etapas de aprendizaje y transformación de la memoria, así como la liberación de distintos neurotransmisores involucrados en sensaciones de deseo y satisfacción. En definitiva, el autor expresa claramente su opinión acerca de este tema “*el cerebro es un órgano poderoso que poseemos y no debemos olvidar de mantener y estimular, y es en el juego donde encontramos todos los elementos que propone la Neuroeducación para generar aprendizaje significativo*”. Por último, mencionar la existencia de unos últimos apartados y **anexos** de gran valor y utilidad para cualquier docente en activo o persona dedicada al campo de la didáctica. Estos contienen multitud de consejos, recomendaciones para crear tus propios juegos y que estos sean atractivos, adecuados al nivel del alumnado y contenidos además de resultar divertidos, sin olvidar toda la bibliografía consultada que dota de gran rigor científico a todo lo mencionado a lo largo de este libro.

En resumen, si eres un apasionado de los juegos y aún tienes dudas sobre cómo llevarlos a cabo en el día a día de tu aula, te recomiendo la lectura de este libro. Este te aportará tanto pautas tan detalladas para la elaboración de tus juegos que será imposible que no sean un éxito, como una biblioteca enorme de recursos listos para ser usados. “*Si jugar es lo que motiva a un niño a seguir adelante, vivir el presente y le permite crear conexiones mentales, explorar el mundo, resolver problemas, hacerse entender, conocer a otras personas y a ellos mismos además de convertirse en personas más inteligentes, rápidas, extrovertidas y activas, ¿a qué esperamos a incluirlo en el aula?*”

**Ángela Bermejo San Frutos y Rosa Gálvez Esteban**  
angela-bermejo@hotmail.com y rosa.galvez@uam.es  
Departamento de Didácticas Específicas  
Universidad Autónoma de Madrid